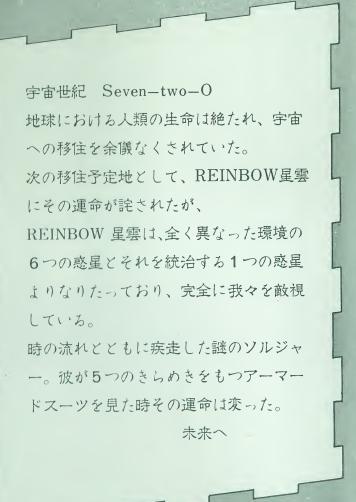
SF·Hard·Action·R·P· PLAYER'S MUNUAL



はじめに

この度は『未来』をお買い求めいただき誠にありがとうございます。

アクション・ロールプレイングにシュー ティングの要素も加わり、果てしなく広 がる宇宙を舞台に、ゲームは進展してゆ きます。

○未・来 /・・・・・この2文字を頭に思い浮かべた時、誰もが胸に抱く、夢と希望、 そして不安な気持ちをこのゲームに感じていただければ幸いです。

プレイ後のご意見、ご感想をお待ちして おります。

I ゲームスタート

◆ゲームの起動

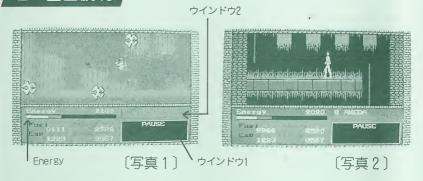
ROMのカートリッジを差し込んで、電源をOKにすると、オートスタートします。

◆`コンティニュー、と`パスワード、について

画面に未来のストーリーが流れている時に RETURN Key を押すとメッセージが出て、コンティニュー、かパスワード、入力かを聞いてきますので、それに従って下さい。

注 *コンティニュー、はゲームオーバーになったところから 始まるのではなく、ステーション内のData Bank で セーブした時や、1つの惑星をクリアーした時などに、画 面に表示された *パスワード、のところからゲームを始め るということです。

Ⅱ 画面説明



◆ Energy (エネルギー)

生命力です。なお、赤色は現時点での上限 (MAX)の値でこの値までは、アイテムを使ったり、Station で休憩することによって回復します。

♦ Fuel

バーニアの残り燃料を示します。燃料がなくても飛べないことはないのですが、その分、Energy が減っていきます。

◆ Exp. (Experince)

経験値を示します。この値がある一定まで達すると、Energyの MAX値が上がります。

♦ Shoot P (Shoot down point)

敵の撃堕数で敵を倒すとカウントされ、Station 内の交換所 (Exchange)に持っていけば、お金に変えることができます。

♦ Cash

手持ちのお金です。

♦ ウインドウ1

地上ではLEVELが表示され、ある値に達すると、地下へのワープゾーンが開いているというしるしが表示されます。 地下では、相対する敵の名前と、敵のHIT POINTが表示されます。

♦ ウインドウ2

戦闘状況や、Station内のShopでのやりとりなどが表示されます。

Ⅲ 操作方法

1. 移動



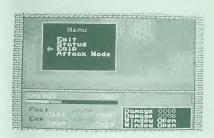


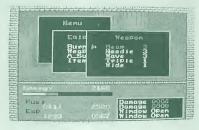
2. その他のKey 説明

- ◆ SPACE 又はトリガー(A):ワープゾーンに入る。
- ◆ RETURN 又は SHIFT 又はトリガー B: メニューウインドウを出す。
- ◆ ESC : ゲームの一時停止。 再開は RETURN 又は SHIFT 又はトリガー®
- ◆ M : Energy バーメーターの倍率を切り替える。 押すごとに1/1、1/5、1/10、1/30となります。 (表示される最大値が300のため)

Ⅳ メニューウインドウ説明

▲、▼でカーソールを移動させ、SPACE 又はトリガー (A)で決定して下さい。なお RETURN Key 又はトリガー (B)で前のウインドウに戻ります。なお、メニューウインドウおよび SHOPでの換作は SPACE 又はトリガー (A)で決定し、RETURN 又は SHIFT 又はトリガー (B)でキャンセルします。





〔写真3〕

[写真 4]

1.EXIT

メニューウインドウからぬけ出て、ゲームを再開します。

2 Status

このコマンドを選ぶと、Status のウインドウが画面に出ます。 マックスエネルギー、POWER や装備している武器などを表示 します。 RETURN Key でメニューに戻ります。

3. Equip

1) Burner :空中で移動するためのバーニアをつけ変えます。

2) Weapon :空中での攻撃のための武器を選択します。

3) A.Suit : 地下での戦いにおいて、有効なスーツに着替えます。

4) Item: 地下で使用するアイテムを選びます。

4. Attack

選択しているスーツによる攻撃方法を表示します。

V STATION(ステーション)

各惑星のワープソーンを通って、ステーションに来ることができます。ステーションには以下に示すShop (ショップ)などがありますが、すべてのShop がそろっているとは限りません。

1. Fuel

バーニアの燃料の給油所です。

2. Energy

エネルギー回復のための休憩所です。

3. Burner

バーニアのShopですが、その種類によってスピード、制動、燃料消費などの性能の違いがあります。

4. Weapon

武器は、買った数に応じて連射機能がつくようになっています。

◆Beam :最初から装備されている、ノーマルビーム

◆Needle:高速針状ビーム

◆Wave :波状型ビーム

◆Triple: 3方向に放つビーム

◆Wide :超広角ビーム

◆Bomb : ノーマルな爆弾

◆Lancher: Bombの数倍の力を発揮する、大型爆弾

5. A. Suit

スーツは6種類あり、高価になるほど攻撃力や防御力がアップ します。しかし、重装備になるほど、動きが鈍くなるので状況 に合ったものを選ぶ必要があります。

◇NORMAL: 一般用宇宙服。ほとんど何も装着していない状態のため、防御力、攻撃力ともに乏しい。

- ◇SUIT A: ヘルメットはないものの軽量、強靭な素材なスーツは動きやすく、その剣さばきで大きなダメージを与えることができる。
- ◇SUIT B:戦闘用に最適のスーツ。特にパンチの破壊力には 目を見はるものがある。
- ◇SUIT C:このスーツをつけるとジャンプ力が強くなり、どんな所へも、ひとっ飛びで行くことができる。
- ◇SUIT D:重装備のため攻撃力・防御力は大きいが重装備ゆえの欠点をともなう。
- ◇SUIT E:理想適なアーマードスーツ。しかし、それだけに 価格はかなり高い。

6. Item

アイテムは、地下でのみ有効です。

なお、一度に使用できるアイテムは1つです。アイテムの選択はメッセージウインドウの *Equip oppの item のコマンドで行なって下さい。

- ◆ U JUMP: 一時的ジャプカアップのUNIT
- ◆ U POWER: 一時的 POWER アップのUNFT::-
- ◆ P BARRIR : 通常の攻撃によるダメージを防ぐ。
- ◆ P HOUR:時間を止める。つまり相手の動きを止めることができる。
- ◆ M ENERGY: エネルギーをMAX 値まで回復することができる。
- ◆M TELEP: 地下から、一瞬にして地上にで一プすることができる。

7. Exchange

敵の撃堕数(Shoot P)をお金(Cash)に交換してもらう所です。

8. Data Bank

ゲームデータの記録所です。なお、ゲームデーターの記録には、ある程度のお金を必要とします。お金を払えば`パスワード、が表示され、`コンティニュー、文は`パスワード、入力によって、この場所がら始めることができます。

VI アドバイス

- ★基本的な骨組として、各惑星には、地上と地下があります。 LEVELがある値に達すると、地上を統治している、ボスキャラが登場し、地下へとつながるワープゾーンが開くでしよう。 6つの惑星を統治している第7の惑星の地下に潜む敵を倒す ことを最終的な目的として下さい。
- ★相手の攻撃パターン、また弱点をいちはやく見つけ、攻撃して下さい。
- ★アーマードスーツ、武器などは、それぞれの利点をよくつかんで下さい。お金の無駄使いにならないように……。
- ★各惑星に存在する、Stationの位置を把握しておいて下さい。 データのセーブ、各Shop、エネルギーの回復などゲームを 進める上での重要なポイントを占めています。

VII 最後に

◆ユーザー登録について

本製品付随のアンケートハガキに必要事項を明記の上、当社まで、ご返送下さい。(切手不要)

ユーザー各位を登録し、今後の新製品情報、バージョンアップ などをサポート致します。また、下記のサービスもユーザー登 録をされていなければ、不可能となります。

◆ヒントのお問合せについて

ヒントなどのご質問に関しては、往復ハガキに質問内容をわかりやすく書いてお送り下さい。なお、このマニュアルの裏面の登録No.を必ずお書き下さい。

ウプレゼントについて

本製品付随のアンケートハガキをお送りいただいて、ユーザー 登録をされた中で、抽選で毎月10名様にオリジナルトレーナー を、毎月50名様にオリジナル下敷を差し上げます。

2 3 ₩ ()	
war is an Mise of D	
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
	32 a. 7 \$
e a.	**************************************
1	7. 1.2
ş	1.5
5,	32 - 27
	्रिक्षा विकास स्थापन के स्यापन के स्थापन के स्यापन के स्थापन के स
	Cose of a constant of the cost
	Service and Asserting

- 製品には万全を期しておりますが万一、不都合がするりましたら、当社までご連絡下さい。
- 本プログラム及びマニュアルを無断で複写、複製することを禁じます。
- 本プログラム及びマニュアル又はこれらに関する ものの販売及び営利を目的とした貸与には、当社 の文書による許諾を必要とします。
- ・当社の責任による不良品については良品とお取替いたしますが、その他の責任による場合は、お取替しかねます。

株式会社 ザイン・ソフト

〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 ☎0794(31)7453

Copyright © 1987

登録№. 0004909